

DAFTAR PUSTAKA

- Bank Indonesia. *Sistem Pembayaran dan Pengelolaan Uang Rupiah*. <http://www.bi.go.id/>, diakses pada 27 Januari 2024.
- Cahyani, A. E., & Astuti, Y. P. (2022). Analisis Strategi Persaingan Layanan Jasa Pesan Antar Makanan Menggunakan Game Theory (Studi Kasus Persaingan ShopeeFood dan GoFood). *MathUnesa Jurnal Ilmiah Matematika*, 10, 190-198.
- Dana. *Tentang Dana*, <https://www.dana.id/>. diakses pada 16 Mei 2023.
- Dimiyati, T. (1992). *Operations Research*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS* (9 ed.). Semarang: Universitas Diponegoro.
- Gopay. *Tentang Gopay*, <https://www.gopay.co.id/>. diakses pada 16 Mei 2023.
- Laila, A. N., & Trifiyanto, K. (2021). Analisis Game Theory pada Strategi Bersaing Alfamart dan Indomaret di Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 251-259.
- Madjid, Z. 2022. *Survei Insight Asia: 71% Warga Pakai Dompet Digital, Gopay Paling Laris*, <https://katadata.co.id/lavinda/finansial/6384a25362e03/survei-insightasia-71-warga-pakai-dompet-digital-gopay-paling-laris>. diakses pada 3 Juli 2023
- Muslich, M. (2010). *Metode Pengambilan Keputusan Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- OVO. *Tentang OVO*, <https://www ovo.id/about>. diakses pada 16 Mei 2023.
- Populix. 2022. *Consumer Preference Towards Banking and E-Wallet Apps*, <https://info.populix.co/articles/report/digital-banking-survey>. diakses pada 13 Maret 2024.
- Shopee. *Tentang ShopeePay*, <https://www.shopeepay.id/>. diakses pada 16 Mei 2023
- Subagyo, P., Marwan, A., & Hani, H. (1990). *Dasar Dasar Operation Research*. Yogyakarta: BPFE.
- Shaury, S. (2019). Analisis Positioning E-Wallet Berdasarkan Perceptual Mapping. *SEIKO : Journal of Management & Business*, 3, 73-82.
- Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka media.
- Windasari, W., & Zakiyah, T. (2020). Analisis Game Theory pada Strategi Bersaing Grab dan Gojek. *PRISMA*, 3, 194-198.